

---

**OPEN  
DE  
GOLF**

---

Esta partida de golf se compone de 18 hoyos que debes recorrer sucesivamente. Para pasar de un hoyo al siguiente deberás meter la pelota en el hoyo en un mínimo de golpes. Para esto dispones de una serie de 14 clubs (palos) que deberás elegir según la distancia a cubrir, en función del terreno . . . Has de determinar igualmente la fuerza que quieres darle a la bola. Pero atención a los obstáculos y cuidado con el viento: compensa su acción con ayuda de los efectos ("Hook" o "Slice") como los grandes campeones!.

Procedimiento de carga del cassette:

- Pulsar simultáneamente CTRL y ENTER (la tecla Enter del teclado numérico), o pulsar RUN.
- Pulsar el PLAY del lector de cassettes.
- Pulsar ENTER.

En seguida aparecerá un menú. Dejar pulsada la tecla PLAY del lector.

Diskette: RUN DISC

## MENU

Aparecen ahora varias opciones:

- Juego
- Entrenamiento
- Opción viento
- Modificación del terreno
- Número de jugadores

La opción juego permite comenzar la partida. Para empezar debes entrar siempre por esta opción.

Entrenamiento: Esta opción permite entrenarte en el hoyo que elijas.

Opción viento: Te permite determinar la fuerza mínima y máxima del viento.

El ordenador elegirá una fuerza media comprendida entre los dos extremos.

Modificación del terreno: Permite regular la altura de la hierba en el "rough" (hierba alta) o del "green" (hierba muy corta. El hoyo está en esta zona), el espesor de la arena en los "bunker" y la altura del suelo a las ramas y del suelo a la copa de los árboles. Puedes modificar el recorrido a voluntad según te convenga.

Número de jugadores. Pueden participar de uno a diez jugadores simultáneamente. Al principio, las opciones elegidas son las siguientes:

- Viento entre 7 m/s y 12 m/s
- Terreno: rough (hierba alta)
- Green: (hierba a media altura)
- Bunker: arena, espesor medio
- Árboles: altura suelo-ramas: 6 m.  
Altura total del árbol: 17 m.
- Num. de jugadores: 1

La opción seleccionada aparecerá en rojo sobre fondo blanco. Para cambiar de opción, pulsar space. Para seleccionar una opción, pulsar enter.

## JUEGO

Después de seleccionar la opción juego, el primer hoyo se carga inmediatamente y aparece en pantalla. El color verde oscuro corresponde al rough (hierba alta), el verde medio al "fairway" (área de juego; la bola deberá permanecer el mayor tiempo posible en esta zona) y el verde claro representa el green (hierba muy baja). Los

árboles están dibujados en negro y el agua en azul.

Los bunker (zonas de arena) son de color amarillo claro. Tu pelota es un punto blanco que está en el fairway, mientras que el hoyo (punto negro) se encuentra en el green.

En la parte baja de la pantalla, una ventana amarilla contiene la información necesaria para el juego:

- Distancia: indica la distancia entre la pelota y el hoyo.
- Tir: totaliza el número de golpes efectuados en el hoyo de juego.
- Par: recuerda el "par" del hoyo. El par es un tanteo imaginario realizado por un buen jugador. La partida entera tiene un par de 72.
- Total: indica el tanteo total del jugador. Está calculado de la siguiente manera: tir a menos par. Cuando más bajo sea el tanteo, mejor es.
- Club: indica el palo elegido.
- El rectángulo marcado en los extremos con H y S y una barra en el centro representa el indicador de efecto.

Volveremos sobre esta dos últimas indicaciones más adelante.

En cualquier momento podemos volver a menú pulsando la tecla Q (quitar).

La partida se perderá definitivamente.

También es posible cambiar el color de la pelota cuando se quiera pulsando B (bola). La pelota pasa de blanca a rosa alternativamente.

Para pasar de joystick a teclado basta con pulsar C para teclado o J para joystick.

Pulsando V aparecen la fuerza y la dirección del viento. Para volver a la "ventana" anterior basta con pulsar V de nuevo. Sólo con pulsar V se puede saber en cualquier momento la fuerza y la dirección del viento.

Alrededor del terreno, en cuadro blanco, arriba a la izquierda hay un punto rojo: el cursor. Se desplaza moviendo el joystick de a derecha e izquierda o pulsando las teclas R o T en el caso de teclado. Este cursor determinará la dirección de la pelota. Así, sin acción del viento, la pelota se

desplazará por la línea imaginaria que va del punto "pelota" al punto "cursor". Para cambiar de palo, mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo (opción joystick) o pulsa las teclas 5 ó 6.

## ATENCION

Sobre el fairway se pueden utilizar todos los palos. Sin embargo en el rough no sirven los de madera. Son unos clubs difíciles de usar a causa de su cabeza redonda. En el green sólo sirve el putter (¡Realmente, es difícil de imaginar que un jugador utilice otro club!). El green tiene una superficie de hierba baja.

En el bunker, el jugador utilizará un sandwedge, de cabeza muy abierta. La pelota saldrá alta pero no muy lejos.

El jugador dispone de 14 clubs, 4 de madera y 10 metálicos, entre ellos un putter (de cabeza completamente cerrada: la pelota rueda por el suelo) y un sandwedge (tipo de club muy abierto: la pelota es lanzada muy alta pero recorre poca distancia). Los clubs de madera son útiles para cubrir distancias largas (ver cuadro siguiente); los de metal se usan sobre todo

para golpes medios o cortos (aproximaciones), para tomar posición en el green. La elección del club es muy importante. Es aconsejable conocer bien el cuadro resumen que aparece más adelante.

Cuando hayas regulado la dirección (cursor rojo) y tengas elegido el club, te queda determinar la fuerza y el efecto (si es necesario) que quieras imprimir a la pelota.

En la parte superior de la pantalla hay un cuadro rojo en el que aparecen alternativamente una franja azul hacia la derecha y una negra hacia la izquierda.

La franja azul determina la fuerza dada a la pelota: cuando el cuadro rojo esté cubierto completamente por la franja azul, la pelota llevará el máximo de fuerza.

Así que, cuando más franja azul aparezca, más fuerza llevará la pelota.

Para lanzar la pelota pulsa el botón de tiro (opción joystick) o la tecla G (opción teclado) en el momento que creas haber dado a la pelota la fuerza requerida. Si quieres darle efecto a la pelota, en el momento que pulses el botón de tiro o la tecla G déjalos pulsados y mueve el



joystick a la derecha (opción joystick) o pulsa R (opción teclado) a fin de dar un efecto hacia la derecha respecto al eje imaginario pelota-cursor (Slice). Para conseguir un efecto hacia la izquierda respecto a ese mismo eje (Hook) mueve el joystick hacia la izquierda o pulsa T, siempre después de haber lanzado la pelota. ¡Atención! En el momento en que sueltes el joystick o las teclas la pelota se pondrá en movimiento. Cuando la pelota se pare de nuevo, repite todos los pasos hasta que la metas en el hoyo.

## RESUMEN DE LOS PASOS

- Comprobar la fuerza y dirección del viento (pulsar V. No olvides volver a la ventana anterior. Pulsa V de nuevo).
- Elegir el club.
- Mover el cursor según el viento y la dirección que se quiera dar a la pelota.
- Esperar el momento oportuno para lanzar la pelota según la fuerza que se quiera.
- Determinar si hay necesidad de darle efecto a la pelota.

Ya estás listos para jugar. Pero para aprovechar todas las posibilidades de este juego te hará falta entrenamiento y saber perfectamente los siguientes **CONSEJOS PARA UN BUEN JUEGO.**

Ante todo, debes conocer el siguiente cuadro de clubs:

- En el green, si lanzas muy fuerte, la pelota no entrará en el hoyo. Ajusta con precisión tu tiro.
- Es aconsejable compensar la acción del viento con el efecto contrario. Pero igualmente puedes servirte del viento y colocar el cursor en consecuencia.
- Evita arriesgarte en exceso: te puedes meter fácilmente entre los árboles y es muy difícil salir.
- Si estás bajo los árboles no te arriesgues intentando aproximarte al hoyo cueste lo que cueste. Trata de volver al fairway aunque tengas la impresión de haber perdido un golpe.
- No intentes pasar por encima de los árboles salvo en caso de extrema nece-

sidad, en ese caso, elige un club con la cabeza lo más abierta posible: metal 9 o sandwedge. Por el contrario, cuando estés entre los árboles elige un club metálico de cabeza cerrada, un 2 ó 3, para evitar que la pelota se eleve demasiado y tropiece con las ramas.

- No olvides que el ordenador tiene en cuenta los botes de la pelota. Nosotros no lo vemos (tenemos vista aérea) pero cuando, por ejemplo, no golpeas muy fuerte, la pelota no se elevará mucho y rodará por el suelo un buen trecho. Piensa en esto en los bunkers o al atravesar un río.
- No te arriesgues cuando quieras cruzar un río: si caes dentro o si te sales del terreno tendrás un “coup”, un punto de penalización, y tendrás que volver a la posición anterior.
- Es aconsejable marcar la situación de cada hoyo en la cassette con ayuda del contador para facilitar la localización de un hoyo en particular, para un entrenamiento o una nueva partida. (Hoyo de partida núm. 1).

PALOS			Distancia posible (aproximada)
Driver			210 - 230 m
Madera	—	2	200 - 210 m
Madera	—	3	190 - 200 m
Madera	—	4	175 - 190 m
Hierro	—	1	165 - 175 m
Hierro	—	2	155 - 165 m
Hierro	—	3	145 - 155 m
Hierro	—	4	135 - 145 m
Hierro	—	5	125 - 135 m
Hierro	—	6	115 - 125 m
Hierro	—	7	105 - 115 m
Hierro	—	8	95 - 95 m
Hierro	—	9	85 - 95 m
Sand wedge			30 - 40 m
Putter			